

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN LAGU TRADISIONAL DAN NASIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID

Dyina Shoful Imam¹⁾, Heri Sismoro²⁾

¹⁾Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

²⁾Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta

email : dyinashoful@gmail.com¹⁾, herisismoro@amikom.ac.id²⁾

Abstract

Indonesia is a multicultural country with a wealth of art and culture in abundance, one of which is a regional and national songs. But as the times and the influence of the music industry outside of traditional song and make national increasingly forgotten by the nation.

Thus the authors make android based mobile application to facilitate the public, especially the younger generation to learn and memorize the traditional songs and in the preservation of national folk songs and national Indonesia. This application contains the notation of numbers or beams as well as information such as meaning or history. but it also provided the gamelan music that can be played. The method used to create applications using eclipse software.

Of making this application is expected to facilitate the study and memorize all at once aroused the interest of society, especially the younger generation to keep preserve traditional arts and Indonesia's national song.

Keywords:

Traditional And National Songs, Android, Preservation, Song Indonesia, Eclipse

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, menimbulkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern. Perubahan tidak hanya terjadi pada teknologi dan lingkungan sosial. Tetapi pola pengetahuan serta kesadaran pada generasi muda sekarang juga mengalami perubahan terhadap seni budaya.

Sesuai dengan kenyataan yang ada saat ini tidak sedikit dari generasi muda yang tidak mengetahui bahkan tidak hafal lagu-lagu tradisional dan nasional Indonesia. Generasi muda saat ini lebih mengenal dan menyukai lagu-lagu pop, metal, punk dan lain-lain, yang mengarah pada modernisasi. Disisi lain mereka melupakan lagu atau musik daerah dan nasional yang menjadi besik kebudayaan bangsa yang seharusnya dikenal serta dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

Kekayaan seni budaya yang dimiliki tersebut tidak akan ada artinya tanpa adanya usaha dalam melestarikan dan mengabadikannya ke dalam suatu bentuk pendokumentasian serta mengapresiasi kebudayaan tersebut.

Kurang eksistensinya masyarakat untuk melestarikan seni budaya itu dapat menimbulkan mudahnya overclaiming oleh bangsa atau negara lain terhadap seni budaya yang kita miliki khususnya lagu daerah dan nasional. Oleh karena itu sangat di butuhkan berbagai metode serta upaya untuk memupuk jiwa para generasi penerus bangsa dalam melestarikan seni dan budaya Indonesia.

Dengan adanya permasalahan diatas, pembuatan aplikasi pelestarian lagu tradisional dan nasional, diharapkan dapat menarik perhatian peminat masyarakat tanah air khususnya anak usia dini yang

mayoritas lebih suka berlomba-lomba untuk menikmati musik atau lagu modern dibanding dengan lagu daerah dan nasional.

Landasan Teori

Kebudayaan

Kata kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1974) berasal dari kata Sansakerta yaitu Buddhayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi atau akal". Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Tetapi ada sarjana lain yang mengupas kata budaya sebagai suatu perkembangan dari majemuk budi daya yang berarti daya dari budi. Karena itu mereka membedakan budaya dari kebudayaan .

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Pengertian Lagu

Lagu sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat memiliki dimensi yang sangat kompleks. Dalam kehidupan masyarakat, aktivitas

keseharian mereka dapat diekspresikan dalam lagu, sehingga kita dapat melihat banyak corak dan ragam lagu yang diciptakan berkaitan dengan aktivitas yang mengekspresikan mata pencaharian, ekspresi cinta dan kasih sayang, cinta tanah air, keagamaan, kekaguman pada alam, aktivitas politik, hubungan sosial dan lain sebagainya.

Lagu Daerah

Lagu daerah atau lagu tradisional atau lagu kedaerahan adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer karena dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Lagu daerah memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut dapat dilihat dari bahasa daerah yang digunakan, selain itu setiap contoh lagu daerah juga memiliki makna yang tersembunyi. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias noname.

Lagu Nasional

Lagu kebangsaan adalah suatu lagu yang diakui menjadi suatu lagu resmi dan menjadi simbol suatu negara atau daerah. Lagu kebangsaan dapat membentuk identitas nasional suatu negara dan dapat digunakan sebagai ekspresi dalam menunjukkan nasionalisme dan patriotisme.

Langkah Melestarikan Kebudayaan

Adapun cara memelihara kebudayaan asli bangsa Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Culture Experience
Merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural
2. Culture Knowledge
Merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi kedalam banyak bentuk.

Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisis mengenai fitur-fitur apa saja yang akan diterapkan pada aplikasi ini.

Fitur- fitur tersebut antara lain :

1. Menampilkan lagu berdasarkan kategori berupa lagu nasional dan provinsi yang ada di Indonesia dan lagu nasional.
2. Menampilkan judul lagu yang dapat dipilih oleh user.
3. Menampilkan lirik lagu beserta not balok atau angka, menampilkan deskripsi atau info lagu tentang sejarah atau makna lagu.
4. Aplikasi ini harus ada panduan yang menjelaskan bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi. Sehingga

5. dapat memudahkan pengguna untuk menggunakannya.
6. Dibuat agar menjadi aplikasi yang dapat memberikan informasi.
7. Pengguna dapat memutar, memberhentikan atau memberhentikan sementara dan memutar kembali lagu nasional dan tradisional.
8. Aplikasi memiliki fitur permainan alat musik tradisional Jawa.

Analisis Kelayakan

Analisis ini digunakan untuk menentukan kemungkinan adanya pengembangan terhadap aplikasi ini. Analisis ini dilakukan agar sistem baru tersebut benar-benar dapat bermanfaat atau tidak.

Implementasi dan Pembahasan

Implementasi

Implementasi adalah terapan hasil rancangan yang telah dibuat dari beberapa kode program menjadi sebuah aplikasi. Pada tahap ini aplikasi yang telah dianalisis dan dirancang akan berfungsi atau berlajalan dengan baik. Aplikasi ini diimplementasikan dari desain dan kode berdasarkan rancangan bab sebelumnya. Aplikasi ini dibuat dengan dasar pemrograman java yang dikembangkan dalam software dari android.

Tampilan Menu Utama

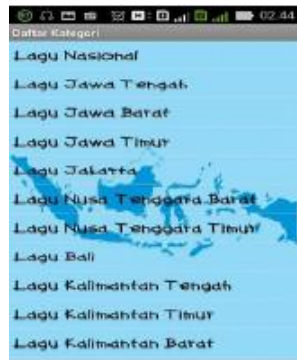
Menu awal adalah tampilan pertama setelah splash screen. Terdapat 6 tombol yang masing-masing berbeda fungsi apabila ditekan.



Gambar 1. Halaman menu utama

Halaman Kategori Lagu

Halaman ini merupakan tampilan listview yang digunakan untuk menampilkan semua kategori yaitu berupa provinsi dan lagu nasional Indonesia yang sudah di inputkan pada database dimana user dapat memilih salah satu nama kategori. Jika salah satu listview kategori ditekan maka akan menuju pada halaman nama lagu.



Gambar 2. Halaman Kategori Lagu

Halaman List Nama Lagu

Halaman ini merupakan tampilan listview yang di gunakan untuk menampilkan semua nama lagu berdasarkan kategori dipilih yang sudah di inputkan pada database dimana user dapat memilih salah satu nama lagu. Jika salah satu listview nama lagu ditekan maka akan menuju pada halaman putar lagu dan lirik



Gambar 3. Halaman best jumping frog

Halaman Play

Halaman play lagu merupakan form dimana pengguna dapat melihat lirik dan notasi, memutar lagu dengan menekan tombol play, menghentikan sementara dengan menekan tombol pause yang berganti dengan tombol play, menghentikan lagu dengan menekan tombol stop dan melihat deskripsi lagu berupa sejarah atau makna dari lagu yang dipilih dengan menekan tombol info.



Gambar 4. Halaman Putar Lagu

Halaman Pencarian

Form pencarian merupakan form yang digunakan untuk melakukan pencarian nama lagu yang ada pada aplikasi.



Gambar 5. Halaman Pencarian

Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun suatu aplikasi game Jumping Frog dapat disimpulkan:

1. Dengan menggunakan Game Maker Studio maka memudahkan dalam proses pembuatan game di karenakan struktur penyimpanan file yang rapi pada Game Maker Studio yang terpisah antara Room,Sprite,Object,dan Sound
2. Game Maker Studio memungkinkan pengguna plugin sehingga memudahkan dalam pembuatan berbagai fungsi
3. Plugin NailBuster GUI di gunakan dalam game ini untuk membuat efek animasi pada tombol
4. Penggunaan animasi membuat tampilan menjadi bervariasi
5. Pengembangan game ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam smartphone, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian

Daftar Pustaka

- [1] Al Fatta, Hanif. 2007 . *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta : C.V.ANDI OFFSET.
- [2] Murya, Yosef. 2014. *Android Black Box*. Purwokerto : Jasakom.
- [3] Safaat H, Nazarudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- [4] Sakur, S.B . 2010 . *PHP 5 Pemrograman Berorientasi Objek-Konsep & Implementasi*.Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET
- [5] Yasin, V . 2012 . *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Pemodelan, Arsitektur dan Perancangan (modeling, Architecture and Design)*.Jakarta : Mitra Wacana Dunia.